
QUAKE
MISSION PACK NO. 2
id
DISSOLUTION
OF ETERNITY

INHALTSVERZEICHNIS

Mindestsystemanforderungen

- MS®-DOS (5.0 oder höher) oder Windows® 95-Betriebssystem
- Intel Pentium® 75 MHz-Prozessor (muß über einen math. Coprozessor verfügen)
- 16 MB RAM
- Double Speed-CD-ROM-Laufwerk (Übertragungsrate: 300 Kbyte/s.)
- 40 MB freier Festplattenspeicher
- Sound Blaster oder 100%-kompatible Soundkarte
- Unterstützt Maus und Joystick (3 Tasten-Maus empfohlen)
- Multiplayer über Modem, Netzwerk und Internet
- Vollversion von Quake® bereits installiert

DIE STORY

Sie sind am Leben, bei Bewußtsein und haben alles glimpflich überstanden. Aber was in aller Welt ist geschehen?

Es ist Jahre her, daß Sie Armagon besiegt haben. Trotzdem scheint es Ihnen, als sei es erst gestern gewesen. Das Spalt-Portal war verschlossen, und der Schlupflocheffekt hat Sie wieder zum Hauptstützpunkt zurückgebracht.

In der Befehlszentrale herrscht Stille - eine Stille, die geradezu unheimlich ist!
Sie verlassen die Befehlszentrale, um den schwach erleuchteten Korridor zu untersuchen, der dahinter liegt.

Auf dem Boden sehen Sie im fauligen Schlamm... ein Grunt? Oder ist es ein Vollstrecker? Schwer zu sagen. Die sterblichen Überreste lassen keinen Schluß mehr zu! Der Inhalt seines Rucksacks hat sich in den rotgefärbten Schlamm entleert. Unter den verstreuten Gegenständen befindet sich der verzogene Ledereinband eines verkohlten Buches, der mit einem Ihnen wohlbekannten Symbol versehen ist. „Nein, ... das war vorher noch nicht da!"

Eine herausgerissene Pergamentseite, die im Schlamm schwimmt, erregt Ihre Aufmerksamkeit. In perfekter Handschrift lesen Sie:

Gebetbuch

Alle Welt soll wissen, daß unser Meister aus der Leere von Ordnung und Licht eine neue Existenz glorreicher Dunkelheit erschaffen hat. Seine mächtigen Hände kreierten diese Welt aus Chaos, Gewalt und Pein.

Unsere Vergangenheit, unsere Gegenwart und unsere Zukunft werden geformt aus der Saat, die Er gesät hat. Durch Seine Weisheit gab Er uns Alte Wächter, um die Kette der Zeit zu hüten. Ihr Leiden ist unsere Verbindung und Abstammung durch alle Zeit hindurch und auf ewig.

Es ist uns eine Ehre, zu Ihm zu kommen, um unsere alten Schulden zu begleichen. Wir flüstern dieses bescheidene Gebet mit dem Wissen, daß er unseren Dank hören mag für das, was er uns gegeben hat.

Oh, Meister Quake, wir knien vor dem Symbol, an diesem Tag, in dieser Stunde und in diesem Moment, um Deine Vorherrschaft zu verkünden und den Tag des Untergangs zu feiern.

57. Tag, 1215 Nach Quake.

„DAS IST UNMÖGLICH!"

Sie klettern über den Körper hinweg, um an das Gewehr zu kommen, und ziehen die Reste aus dem Rucksack hinter sich her. Am Ende des dunklen Korridors können Sie ein Schlupfloch erspähen.

Ein Gedanke läßt Sie nicht mehr los, während Sie auf die Schlupflochplattform steigen: „DAS MUSS EIN ENDE HABEN!"

Installation

Zum Ausführen von Quake-Mission-Pack Nr. 2 - Dissolution of Eternity (Untergang der Ewigkeit) ist die registrierte Vollversion von Quake erforderlich. Eine Installationsanleitung für Quake sowie Informationen zum richtigen Verfahren für Ihren Computer finden Sie in der Datei README.TXT auf der Quake-CD.

Wenn Quake installiert ist, können Sie Quake-Mission-Pack Nr. 2 installieren. In Windows® 95 doppelklicken Sie einfach auf das Symbol „Setup.exe“ auf der CD. In DOS geben Sie D:\Install.bat ein (wenn D: Ihr CD-ROM-Laufwerk ist). Ausführliche Informationen finden Sie in der Datei README.TXT auf der Quake-Mission-Pack Nr. 2-CD. Sie müssen Quake-Mission-Pack Nr. 2 vor dem Spielen installieren. Das Spiel kann nicht von der CD-ROM ausgeführt werden.

Starten eines Spiels

Wie Quake bietet auch dieses Mission-Pack eine ganze Reihe von Spieloptionen. Die unten angegebenen Befehle können in eine DOS-Eingabeaufforderung eingegeben werden. Jede unten angegebene Option ist jedoch auch als Verknüpfung in Ihrem Start-Menü vorhanden, wenn Sie das Mission-Pack unter Windows 95 installiert haben, oder als *.bat-Datei, wenn Sie die Installation in DOS durchgeführt haben.

Hinweis: Sie müssen zu dem Verzeichnis wechseln, in dem Quake installiert ist (d. h. c:\quake) und von der Eingabeaufforderung die folgenden Befehle ausführen.

Ein Spieler: quake -rogue

Reservierter Server: quake -rogue -dedicated #

Nichtreservierter Server: quake -rogue -listen #

Das Zeichen # gibt die Anzahl von Spielern an, die an einem Multiplayer-Spiel teilnehmen können.

Verbesserte Multiplayer-Optionen:

Hinweis: Fügen Sie die folgenden Befehle entweder den oben angegebenen Befehlen für den reservierten oder den nichtreservierten Server hinzu (z. B. quake -rogue -dedicated 8 +teamplay 5). Mit diesem Befehl wird das Spiel „Eine Flagge" mit acht Teilnehmern auf einem reservierten Server ausgeführt.

Fangen (Tag)
+teamplay 3

Eroberung der Flagge (Capture the Flag): Normal
+teamplay 4

Eroberung der Flagge (Capture the Flag): Eine Flagge
+teamplay 5

Eroberung der Flagge (Capture the Flag): Drei Teams
+teamplay 6

DIE GRUNDLAGEN DES SPIELS

Ziel des Spiels

...Jeder Level endet mit einer bestimmten Tür oder einem Ausgang zum nächsten Level. Im Gegensatz zu Quake wird in Quake-Mission-Pack Nr. 2 linear vorgegangen, wobei Sie durch jeden Level beider Episoden (15 Level) gelangen und im letzten Level das Böse entdecken, das in den Tiefen von Quake verborgen ist - die Quelle des Bösen (Source of Evil).

Schwierigkeitsstufen

Im Startbereich befinden sich drei kurze Korridore. Sie wählen eine Schwierigkeitsstufe, indem Sie den entsprechenden Korridor hinuntergehen.

Easy (Leicht): Für Vorschulkinder und Großmütter gedacht.
Medium (Mittel): Normalerweise sollte man mit Quake auf der mittleren Schwierigkeitsstufe beginnen.
Hard (Schwer): Hier bei id Software spielen wir Quake auf der höchsten Schwierigkeitsstufe, und wenn Sie erst einmal soweit sind, sollten Sie das auch tun.
Nightmare (Alptraum): Hier können wir Ihnen nur viel Glück wünschen!

Wie man sich bewegt

Gehen: Benutzen Sie die Pfeiltasten oder die Maus. Um geradeaus zu gehen, halten Sie die Vorwärts-Taste gedrückt (die Pfeiltaste Oben oder die mittlere Maustaste). Sie können nach rechts oder links gehen, indem Sie die entsprechende Pfeiltaste benutzen oder die Maus nach rechts oder links bewegen.

Rennen: Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, um Ihre Geschwindigkeit zu verdoppeln.

Springen: Drücken Sie kurz die Leertaste oder die Eingabetaste. Sie springen weiter, wenn Sie sich gleichzeitig etwas vorwärts bewegen, und höher, wenn Sie gleichzeitig eine Steigung bewältigen. Sie werden überrascht sein, welche Punkte man durch Springen erreichen kann. Manchmal können Sie auf diese Art sogar Angriffen ausweichen.

Schwimmen: Wenn Sie sich unter Wasser befinden, dann drehen Sie sich zunächst in die Richtung, in die Sie schwimmen wollen, und bewegen Sie sich anschließend vorwärts. Ihnen stehen alle dreidimensionalen Möglichkeiten offen. Leider können Sie unter Wasser - wie im richtigen Leben - leicht die Orientierung verlieren. Wählen Sie Springen (Leertaste oder Eingabetaste), um auf direktem Weg zur Oberfläche zu gelangen. Sind Sie schließlich an der Oberfläche, dann können Sie sich mit der gedrückten Sprung-Taste über Wasser halten. Verwenden Sie die Sprung-Taste, damit Sie an Land krabbeln können. Falls Sie sich in einem Brunnenschacht befinden oder keinen Halt finden können, ist es Ihnen eventuell nicht möglich, aus dem Wasser zu steigen. Es gibt jedoch immer eine andere Möglichkeit, aus dem Wasser zu entkommen. Sie müssen allerdings manchmal tauchen, um sie zu finden.

Schießen: Drücken Sie kurz die STRG-Taste oder die linke Maustaste, wenn Sie feuern wollen. Halten Sie die Taste gedrückt, um permanent zu schießen.

Ausführen: Quake besitzt keine „Ausführen"-Funktion. Wenn Sie einen Schalter drücken oder eine Tür öffnen wollen, müssen Sie auf diese zugehen. Möchten Sie eine Plattform nach oben oder unten bewegen, so betreten Sie sie einfach. Falls sich eine Tür nicht öffnen oder eine Plattform nicht nach unten bewegen läßt, müssen Sie unter Umständen spezielle Schritte unternehmen, damit die gewünschte Aktion erfolgt.

Gegenstände aufnehmen: Um Gegenstände, Waffen und Powerups aufzunehmen, müssen Sie über die jeweiligen Gegenstände hinweggehen. Falls Sie nichts aufnehmen können, bedeutet dies, daß Sie bereits über die maximale Menge dieser Dinge verfügen. Handelt es sich um Waffen, so heißt es, daß diejenigen, die Sie gerade aufnehmen wollen, schlechter sind als die, die Sie bereits besitzen.

Türen: Die meisten Türen öffnen sich, sobald Sie sich Ihnen nähern. Sollte sich eine Tür nicht öffnen, dann suchen Sie nach einem Schalter, einer Bodenplatte oder einem Schlüssel.

Geheimtüren: Einige Türen sind getarnt. Fast alle Geheimtüren öffnen sich, wenn auf sie geschossen oder mit einer Axt auf sie eingeschlagen wird. Die übrigen Türen werden über versteckte Druckflächen oder Schalter geöffnet.

Plattformen: Die meisten Plattformen bewegen sich lediglich nach oben und unten, andere bewegen sich entlang festgelegter Routen in Räumen oder Levels. Wenn Sie auf eine Plattform steigen, dann steigt diese nach oben und senkt sich erst wieder, wenn Sie abspringen. Einige Plattformen senken sich, wenn Sie sie betreten, andere müssen über einen Schalter oder eine Druckfläche aktiviert werden.

Druckflächen & Bewegungsmelder: Sichtbare oder unsichtbare Sensoren, die Türen öffnen, Fallen aktivieren, Monster warnen usw.

Geheimnisse enthüllen: Geheimnisse sind auf viele verschiedene Arten verborgen. Sie müssen unter Umständen auf eine Taste schießen, ein Monster töten oder einen versteckten Bewegungsmelder überlisten usw.

Das Geheimnis der Geheimnisse: Zu jedem Geheimnis liefert Quake-Mission-Pack Nr. 2 bestimmte Anhaltspunkte. Verschwenden Sie keine Zeit, indem Sie jede Wand einhämmern. Es ist sehr viel produktiver (und unterhaltsamer), wenn Sie Ihren Verstand einsetzen. Schauen Sie genau hin. Eine kantige Oberfläche, ein Licht, das hinter einer Wand schimmert, ein seltsames Geräusch - alles kann der Schlüssel zu einem Geheimnis sein. Ein auffälliges Detail in einem Raum ist vielleicht nur Dekoration... oder ein wichtiger Anhaltspunkt.

TIP: Eine Granate, die von einem Schalter oder einer Geheimtür abprallt, kann diese natürlich nicht öffnen; wenn jedoch die Granate unmittelbar daneben explodiert, können solche Geheimnisse gelüftet werden.

BEFEHLE, MENUS UND KONSOLE

Tastaturbefehle

Drücken Sie F1 (die Hilfe-Taste), oder wählen Sie die Hilfe-Option auf dem Hauptmenü, um eine Liste der Tastaturbefehle aufzurufen. Die gleiche Liste finden Sie auch in der Datei MANUAL.TXT.

◗ *TIP:* Die Hilfe listet die Standardtasten auf. Wenn Sie Ihre Konfiguration geändert haben, ist diese Liste natürlich nicht mehr aktuell.

Das Hauptmenü

Drücken Sie kurz die Escape-Taste, um das Hauptmenü aufzurufen. Solange Sie sich im Menü befinden, wird das Spiel unterbrochen.
Das Hauptmenü ist eigentlich ganz leicht zu verstehen. Sollten Sie aber dennoch Fragen haben, finden Sie in der Datei README.TXT Antworten.

◗ *TIP:* Wenn Sie das Spiel beenden speichert Quake-Mission-Pack Nr. 2 die aktuelle Tastenkonfiguration, damit Ihnen beim nächsten Mal die gleiche Konfiguration zur Verfügung steht.

Konsole

Drücken Sie die Taste ~ (oben links Ihrer Tastatur), um die Konsole einzublenden. Wie im Hauptmenü wird, sobald die Konsole erscheint, ein Einzelspiel angehalten. Eine Vielfalt von esoterischen Befehlen kann über die Konsole eingegeben werden. Für den Fall, daß Ihre Tastatur keine ~ Taste hat, enthält das Options-Untermenü (im Hauptmenü) eine „Konsolen"-Option (Go to Console).

Befehlszeile

Suchen Sie in README.TXT nach besonderen Befehlszeilenparametern.

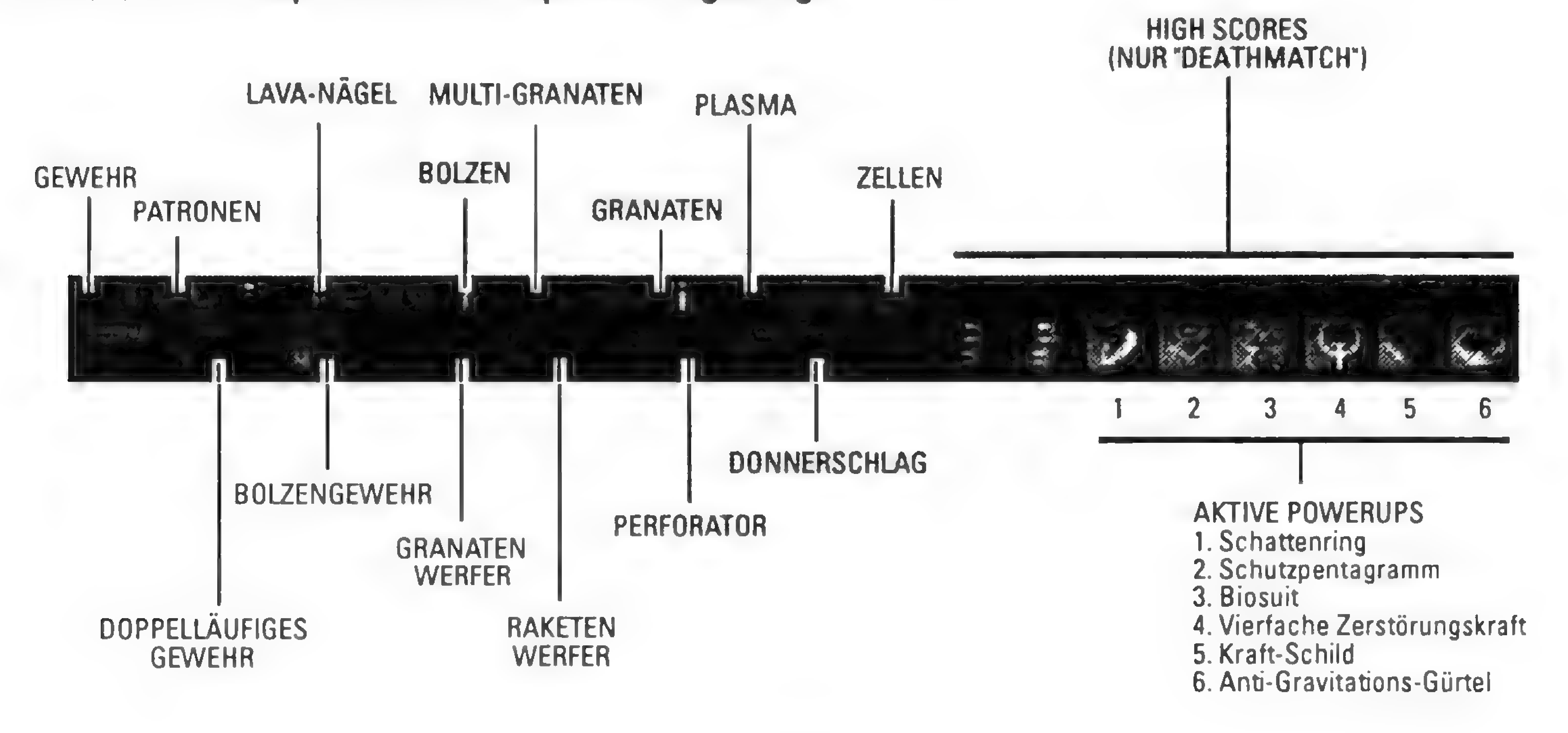
Der Bildschirm

Der große obere Teil des Bildschirms ist der Sichtbereich, in dem Sie die Monster und die Architektur sehen können. Direkt darunter befindet sich das Inventar und unter diesem wiederum die Statusleiste. Sie können den Sichtbereich so weit vergrößern (die Taste „+" drücken), daß zuerst die Inventarleiste und dann die Statusleiste verschwinden. Die Taste „-" verkleinert den Sichtbereich.

Inventarleiste: Führt Munition, Waffen, Punkte im Spiel auf Leben und Tod (Deathmatch) und Powerups auf.

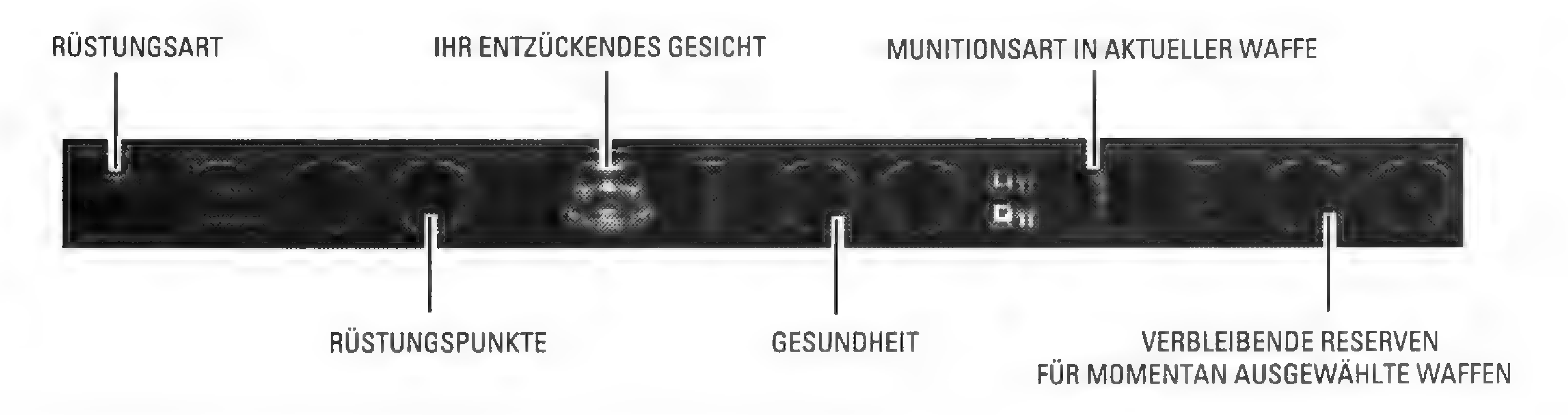
Die aktive Waffe leuchtet auf. Neben jeder Waffe steht eine Zahl - um die Waffe zu wechseln, geben Sie die entsprechende Zahl ein.

Im Spiel auf Leben und Tod werden die vier Höchstpunktzahlen im Spiel sowie die Farbe(n) der entsprechenden Spieler angezeigt.



Statusleiste: Ein wichtiger Teil des Bildschirms. Wenn Ihre Rüstungskraft, Ihre Trefferpunkte oder die Munition zu stark zurückgehen, erscheint die jeweilige Zahl in Rot. Kleiner Tip am Rande, Kumpel!

Im Multiplayer-Modus können Sie mit der Tabulatortaste all das Zeug aufrufen, das im Einzelspielmodus erscheint. Über dem Spielbildschirm wird jedoch die gesamte „Rangliste“ angezeigt (wie bei einem Ableben im „Deathmatch“).



Punkteleiste: Halten Sie die Tabulatortaste gedrückt, um die Statusleiste durch die Punktleiste zu ersetzen. Diese führt auf, wie viele Monster Sie getötet, wie viele Geheimnisse Sie gelüftet und wieviel Zeit Sie gebraucht haben, und gibt den Namen des Levels an.



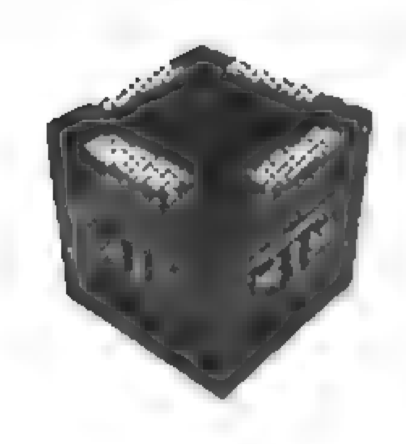
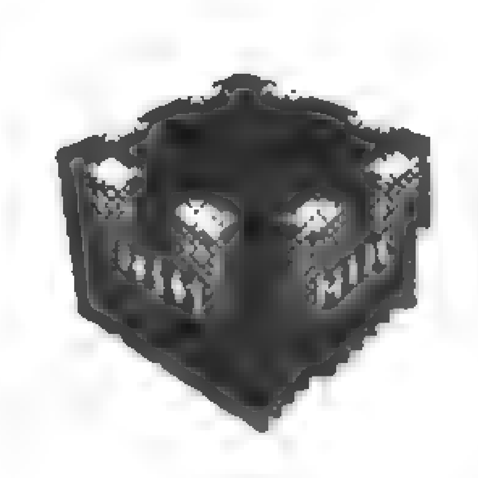
Level beenden

Sobald Sie einen Level beendet haben, finden Sie ein Schlupfloch oder einen hervorstechenden Torbogen, der zum nächsten Level führt. Gehen Sie hindurch zum nächsten Level.

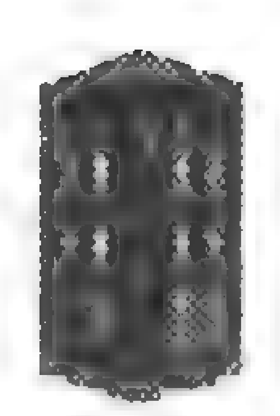
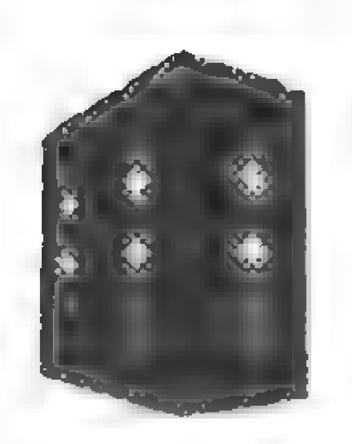
Episode beenden

Am Ende von Episode 1 / Festung der Hölle (Hell's Fortress) stoßen Sie auf ein Schlupfloch. Klettern Sie auf die Torplattform, um zur nächsten Episode zu gelangen. Leider werden Sie feststellen, daß Ihnen, nachdem Sie in Episode 2 / Die Korridore der Zeit (Corridors of Time) angekommen sind, die Rüstung und alle Waffen, die Sie sich bis zu diesem Punkt erkämpft haben, abgenommen wurden. „Quake ist sich Ihres nahen Sieges bewußt und möchte Ihnen gleich von Anfang an einen Strich durch die Rechnung machen."

Neue Waffen im Quake-Mission-Pack Nr. 2

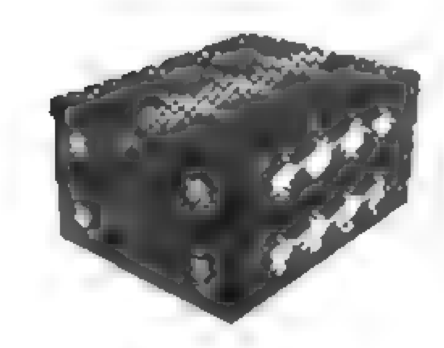
Lava-Nägel (Lava Nails) - Lava-Nägel sind panzerbrechende, glühendheiße Geschosse aus dem Bolzengewehr. Sie richten mehr Zerstörung an als normale Nägel. Gehen Sie ihnen unbedingt aus dem Weg! Eine kleine Kiste enthält fünf Nägel.

Multi-Granaten &
Multi-Raketen

Multi-Granaten (Multi Grenades) - Diese sprengen sich in fünf separate Granaten auf, um den Zerstörungsradius zu vergrößern. Der Explosionseffekt ist... einfach umwerfend! Eine kleine Kiste enthält fünf Granaten.

Multi-Raketen (Multi-Rockets) - Diese werden als eine Rakete abgefeuert und sprengen sich in vier separate Geschosse auf. Eine kleine Kiste enthält fünf Raketen.

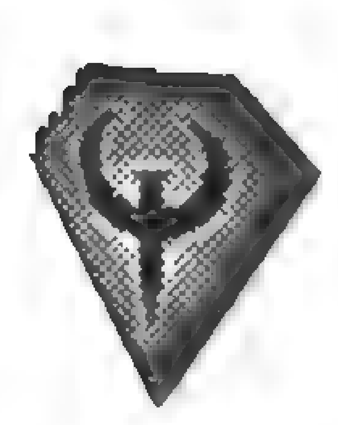



Plasma-Zellen (Plasma Cells) Der Donnerschlag wurde zu einer Plasma-Energiekugel erweitert. Der Schuß entlädt sich beim Auftreffen und entfacht ein beeindruckendes Schauspiel aus Blitzen! Diese Methode eignet sich hervorragend zum Spionieren! Eine kleine Kiste enthält sechs Ladungen.

Neue Powerups in Quake-Mission-Pack Nr. 2



Anti-Gravitations-Gürtel (Anti Grav Belt) - Die Theorie, die hinter diesem Gürtel steht, ist einfach. Er wirkt der Gravitionskraft entgegen und erlaubt dem Spieler, schwierige Sprünge durchzuführen.



Kraft-Schild (Power Shield) - Dieses kleine Prachstück kann den Schaden, den Sie von den meisten feindlichen Angriffen davontragen, erheblich mildern. Probieren Sie im Spiel auf Leben und Tod (Deatchmatch) den RAM-Angriff aus, um Ihre Gegner zum Abheben zu bringen.

Neue Kreaturen in Quake-Mission-Pack Nr. 2



Phantom-Schwertkämpfer (Phantom Swordsmen) - Ein körperloses, geisterhaftes Schwert, das den Spieler so manches Mal das Fürchten lehrt.



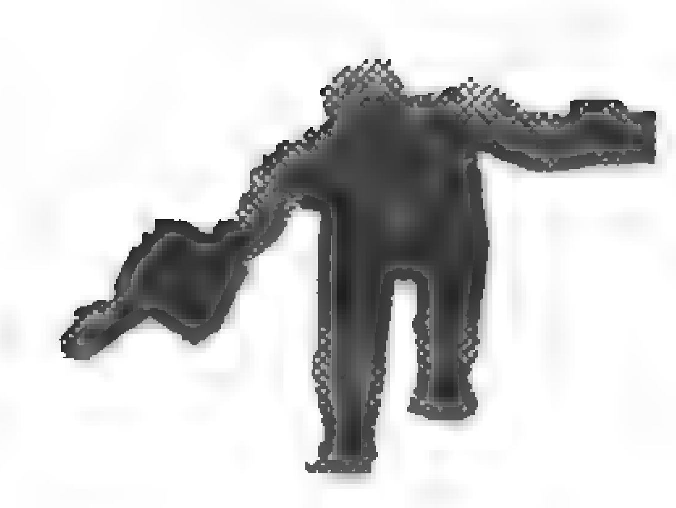
Zitteraale (Electric Eels) - Diese kleinen Dinger sind energiegeladen und bedrohlicher als der Rotfisch.



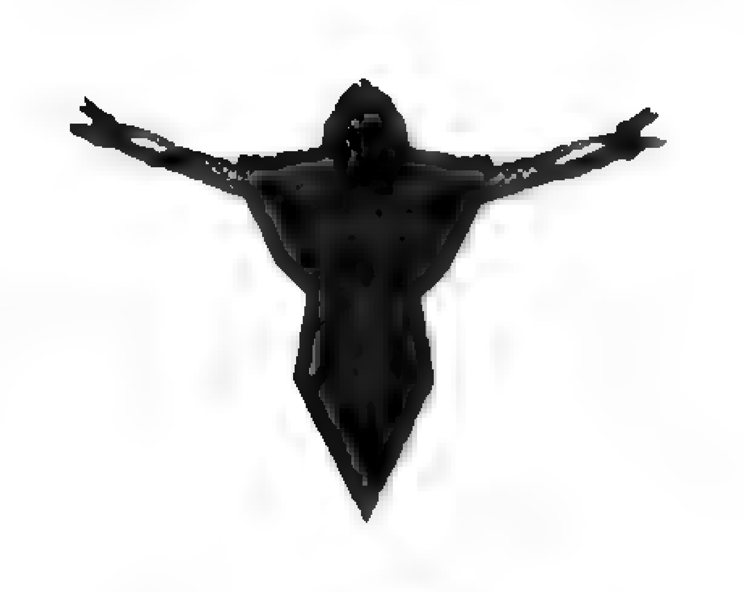
Statuen (Statues) - Diese werden Sie sicherlich aus dem Verkehr ziehen.



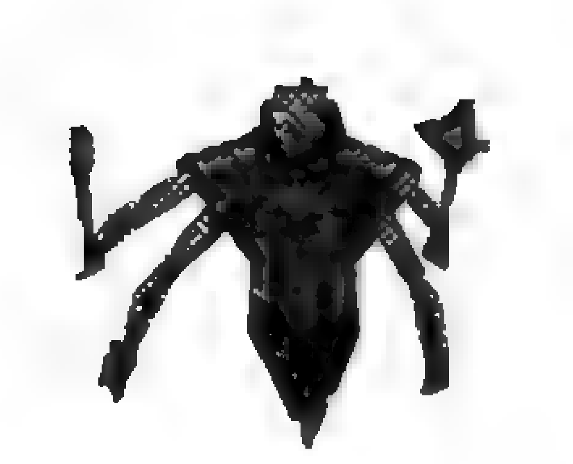
Höllenlaich (Hell Spawn) - Eine tödliche Steigerung von Quakes Laich.



Multi-Granaten-Menschenfresser (Multi-Grenade Ogres) - Hinterhalt ist faires Spiel, zumindest für die Menschenfresser. Manchmal werfen diese Typen auch eine Multi-Granate auf Sie.



Die Kreaturen des Zorns (Wraths) - Dies sind die bösartigen Günstlinge des allmächtigen Herrschers. Sie sind kleiner, aber mindestens genauso tödlich.



Allmächtiger Herrscher (Overlord) - Diese skelettartige, in ein Gewand gehüllte Gestalt bewegt sich geheimnisvoll mit der Umgebung. Seine Angriffsmethode ist eine Energiekugel, die den Spieler verfolgt und beim Auftreffen explodiert.

Wächter (Guardians) - Sie befinden sich in der Vergangenheit, um Quakes bösen Plan auszuführen. Das plötzliche Auftreten dieser Halbgötter wird Sie schockieren.

Überraschungskreatur am Ende des Spiels - Nach diesem Feind hat jeder geschrien. Jetzt wird er Sie zum Schreien bringen!

Neue Umweltgefahren und Auswirkungen in Quake-Mission-Pack Nr. 2

Pendel (Pendulums) - Sie werden bei den Spielern einen „ein scheidenden" Eindruck hinterlassen. Überraschung bereiten ... wenn Sie es am wenigsten erwarten!

Blitz-Geschütze (Lightning Shooters) - Diese feuern Blitze ab und können in jedem beliebigem Winkel ausgerichtet werden. Zisch!

Lava-Nägel-Geschütze (Lava Nail Shooters) -Mal sehen...? Diese dienen zum Abfeuern von Lava-Nägeln. Müssen wir mehr sagen?

Kettensägen (Buzz Saws) - Kompakt. Kabellos. Und vollautomatisch. Vorsicht!

Erdbeben (Earthquakes) - Levelbereiche, die durch seismische Aktivitäten geschüttelt werden. Jetzt kann der Spieler Quake wörtlich nehmen!

MULTIPLAYER ACTION

Quake-Mission-Pack Nr. 2 - Dissolution of Eternity (Untergang der Ewigkeit) können Sie auch mit mehreren Spielern spielen. Es gibt einen neuen Level, der speziell für mehrere Spieler entwickelt wurde.

Wenn Sie die Konsole oder das Hauptmenü im Multiplayer-Modus benutzen, wird das Spiel nicht unterbrochen. Rücksichtslose Spieler und Monster können problemlos auf Sie schießen und alles, was Ihnen bleibt, ist der verzweifelte Schrei nach Rache.

In diesem Fall ist die Talk-Funktion nützlich. Wenn Sie sprechen, erscheint die Mitteilung, der der Name des Sprechers vorangestellt ist, oben auf den Bildschirmen aller Spieler.

Verwenden Sie die Multiplayer-Option im Hauptmenü, wenn Sie ein Multiplayer-Spiel einstellen oder starten bzw. am Spiel teilnehmen möchten. Die Datei README.TXT enthält Einzelheiten, die nützlich sind, falls Ihr Netzwerk oder Modem speziell konfiguriert werden muß.

Kooperation (Cooperative)

In einem Kooperationsspiel arbeiten Sie und Ihre Freunde zusammen, um den Level zu bewältigen. Falls eine Person das Spiel verläßt, so tun das die Mitspieler ebenfalls, unabhängig davon, wo sie sich befinden. Falls Sie im Verlauf eines Kooperationsspiels getötet werden, dann fangen Sie wieder von vorn an und müssen Ihre Mitspieler einholen. Nutzen Sie die Talk-Option, um festzustellen, wo sie sich befinden.
Weitere Informationen finden Sie unter der Multiplayer-Option auf dem Hauptmenü.

Auf Leben und Tod (Deathmatch)

In diesem Modus zählt nur der eigene Erfolg. Es gibt keine Monster, und wenn Sie getötet werden, dann erscheinen Sie wieder an einer willkürlich gewählten Stelle. Wenn Sie einen Gegenstand aufgenommen haben, wird er nach einer Weile wieder reproduziert (d. h. er taucht wieder auf). (Einige Gegenstände brauchen länger als andere, um reproduziert zu werden). Jedesmal, wenn Sie jemanden umbringen, wird Ihnen ein Punkt gutgeschrieben. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt, also vergessen Sie mal für eine Weile, daß die Mitspieler Ihre Freunde sind!

Wenn Sie sich selbst umbringen - sei es beabsichtigt oder unbeabsichtigt - verlieren Sie einen Punkt. Dazu zählt Ertrinken, von einer Wand erschlagen zu werden usw. Weitere Informationen finden Sie unter der Multiplayer-Option im Hauptmenü.

Neue Teamspiele in Quake-Mission-Pack Nr. 2

Das Teamspiel ist eine tolle Kombination aus dem Kooperationsspiel und dem Spiel auf Leben und Tod. Jedes Team wählt eine „Uniform" aus, und jedes Teammitglied paßt seine Farbe der Farbe des Teams an. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt. Genaueres erfahren Sie in der Datei MANUAL.TXT.

Fangen (Tag) - Dies ist das Spiel, das Sie als Kind gespielt haben, allerdings mit ein paar kleinen Unterschieden, wie zum Beispiel Waffen für die Massenzerstörung! Greifen Sie die Tag-Spielmarke, und für jeden Erfolg erhalten Sie 3 Punkte. Bei fünf Malen erhalten Sie die Vierfache Zerstörungskraft (Quad Damage).

Eroberung der Flagge (Capture the Flag, CTF) - Holen Sie die Flagge des Feindes, und bringen Sie sie zu Ihrem eigenen Stützpunkt zurück. Hört sich einfach an, oder? Es macht eine Menge Spaß! Es ist bis heute die spannendste Variation des Auf Leben und Tod Spiels (Deatchmatch).

Eine Flagge (One Flag) - Dies ist eine Variation des gewöhnlichen CTF. Zwei Teams, eine Flagge; ein wahres Schauspiel! Suchen Sie die Flagge, reißen Sie sie an sich, und auf geht's zum feindlichen Stützpunkt.

Drei Teams (Three Team) - Diese Variante von CTF fügt diesem Spiel noch ein drittes Team hinzu. Das Graue Team kann die Flagge jedes Teams holen. Es muß sie jedoch zur gegnerischen Flagge bzw. zum gegnerischen Stützpunkt bringen, um einen Punkt zu erhalten.

Neue Multiplayer-Funktionen in Mission-Pack Nr. 2

Rache-Sphäre (Vengeance Sphere) - Was gibt es dazu zu sagen? Ultimative Vergeltung - aus dem Jenseits

Zufällige Powerup-Reproduktion (Random Powerup Respawn) - Keine Wegelagerer mehr! Na ja, ... zumindest bekommt Ihr Gegner nicht die Vierfache Zerstörungskraft (Quad Damage), wenn diese im Spiel auf Leben und Tod (Deathmatch) plötzlich erscheint. Wir nennen die Zufällige Reproduktion auch den Großen Equalizer.

Enterhaken (Grappling Hook) - Dies ist eine zusätzliche Funktion von CTF. Um diesen zu verwenden, drücken Sie die Taste 1 zweimal, und feuern Sie den Haken gegen eine Wand oder Decke. Halten Sie die Feuertaste gedrückt..., und Sie werden zum Ort gezogen, an dem der Haken eingeschlagen hat.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

F: **Dissolution of Eternity (Untergang der Ewigkeit) ist eine echte Herausforderung! Ist dieses Pack für die Hartgesottenen unter den Spiel-Freaks gedacht?**

A: Ein Erweiterungspack, das auf dem Quake-Universum aufbaut, sollte unser Meinung nach auch einen höheren Grad an Schwierigkeit als das Originalspiel bieten.

F: **Stark. Sie produzieren Computer-Spiele! Heißt das, daß Sie den ganzen Tag nur Spiele spielen?**

A: Es ist sicher eine tolle Erfahrung, so flexibel in einer echten TEAM-Umgebung zu arbeiten! Aber nicht alles ist nur Spaß und Spiel. Dieser Job erfordert viel harte Arbeit, Entschlossenheit und Problembewußtsein. Bevor ein Spiel schließlich im Ladenregal steht, gibt es viel zu tun, von dem einiges auch unmöglich scheint. Trotzdem macht uns das eine Menge Spaß.

F: **Von Rogue hört man nicht viel. Warum ist in der Spielbranche nicht häufiger von Ihnen die Rede?**

A: Unser Motto lautet: Zeit, die wir mit dem Diskutieren von Spielideen verbringen, können wir auch in die Entwicklung von Spielen stecken. Wir haben eigentlich eine Menge zu sagen (wenn wir einmal anfangen, hören wir nicht mehr auf). Die Entwicklung von Spielen nimmt uns jedoch völlig in Anspruch! Daher würden wir lieber von Ihnen hören! Senden Sie uns Nachrichten unter folgender E-Mail-Adresse: info@rogue-ent.com.

Kundendienst

Bevor Sie sich mit dem Kundendienst in Verbindung setzen, sollten Sie die technische Hilfedatei lesen. Diese enthält Anworten zu einigen, häufig gestellten Fragen und kann Ihnen möglicherweise schnell und einfach eine Lösung Ihres Problems anbieten. Wenn Sie nach dem Lesen der technischen Hilfedatei noch Probleme haben, können Sie sich jederzeit mit uns über einen der unten aufgeführten Online-Dienste in Verbindung setzen.

Der technische Kundendienst von Quake-Mission-Pack Nr. 2- Dissolution of Eternity ist nur über Ihren Online-Service verfügbar.

Aufgrund der Komplexität von Netzwerkspielen, bitten wir Sie, die folgenden Informationen bereitzuhalten, wenn Sie sich an den technischen Kundendienst wenden:

1. Vollständiger Produkttitel
2. Die genaue Fehlermeldung (falls vorhanden) sowie eine kurze Beschreibung des Problems
3. Art des Betriebssystems, das jeder Spieler verwendet (z. B. Windows 95 oder DOS)
4. Prozessortyp jedes Computers (z. B. Intel Pentium® 90)
5. Art der auf den Computern verwendeten Video- und Soundkarten (z. B. Diamond Stealth 64 Video, Sound Blaster)
6. Marke und Modell des verwendeteten Joysticks (falls vorhanden) sowie der verwendete Spielanschluß (Gameport) (z. B. Soundkarte, fester Spielanschluß)
7. Menge des freien Festplattenspeichers
8. Menge des auf jedem Computer verfügbaren RAM

Außerdem sollten Sie angeben, ob Sie ein Modem oder ein LAN zum Spielen von Quake-Mission-Pack Nr. 2 verwenden und die folgenden Informationen bereithalten.

Wenn Sie ein Modem verwenden:

1. Art des Modems an jedem Ende (Marke, Modell, Geschwindigkeit, intern oder extern)
2. Anzahl der Modems
3. Anschluß (Port), auf dem jedes Modem konfiguriert ist
4. Kann Hyperterminal (oder ein beliebiges Terminal-Programm) mit Ihrem Modem verwendet werden? Dies ist eine einfach Möglichkeit, um zu überprüfen, ob Ihr Modem richtig konfiguriert ist
5. Verbindungsgeschwindigkeit
6. Haben Sie überprüft, ob die Datenkomprimierung, Fehlererkennung und Flußsteuerung deaktiviert sind? Informationen hierzu finden Sie im Handbuch Ihres Modems

Wenn Sie ein externes Modem verwenden:

1. Typ der verwendeten seriellen Karte.
2. Verfügen Sie über 7-adriges, serielles Kabel?

Wenn Sie in einem LAN spielen:

1. Können Sie die anderen Computer im Netzwerk sehen?
2. Art der Netzwerkkonfiguration.
3. Marke der Netzwerkkarte.
4. Typ der von Ihnen verwendeten Software sowie die Versionsnummer.

Kundendienst und technischer Kundendienst in Europa

Für den technischen Kundendienst wenden Sie sich bitte an die Activision Hotline unter + 44 990 143 525

Für den Kundendienst wenden Sie sich an Activision in GB unter +44 1895 456 700, von Montag bis Freitag zwischen 13.00 und 17.00 Uhr (Ortszeit), außer an Feiertagen.

Falls Sie eine weitere Kundendienstnummer benötigen, wenden Sie sich bitte an Ihren Fachhändler oder direkt an Activision über einen der Online-Dienste. (Hinweis: Der Online-Kundendienst steht nur in englischer Sprache zur Verfügung).

Online-Dienste mit Activision-Foren, E-Mail- und Dateibibliotheksunterstützung in Amerika

- **Internet:** support@activision.com oder www.activision.com
- **America Online:** Verwenden Sie „Activision" als Suchwort für das Activision-Forum.
- **CompuServe:** 76004,2122 oder [GO GAMBPUB] GO ACTIVISION
- **Activision BBS:** +1 (310) 479-1335 Bis zu 28.800 Baud; Einstellungen: 8 Bit, Keine Parität, 1 Stoppbit (8, N, 1)

Fax +1 (310) 479-7355, 24 Stunden täglich

FaxBack +1 (310) 473-6453, 24 Stunden täglich

Anschrift Activision, Customer Support, P.O. Box 67713, Los Angeles, CA 90067

Telefon Rufen Sie unseren 24-stündigen, automatischen Anrufdienst unter der folgender Nummer an, um Antworten auf häufig auftretende Fragen zu erhalten: +1 (310) 479-5644.

QUAKE MISSION PACK NO. 2 TEAM

id Software

Programmierung: John Carmack, Michael Abrash, John Cash
Entwicklung: Sandy Petersen, American McGee, Tim Willits
Grafiken: Adrian Carmack, Kevin Cloud, Paul Steed
Geschäfte: Todd Hollenshead, Donna Jackson, Barrett Alexander

Hipnotic Interactive

Programmierung: Mark Dochtermann, Jim Dosé
Grafiken: Robert M. Atkins, Michael P. Hadwin
Entwicklung: Richard "Levelord" Gray, Tom Mustaine, Mike Wardwell und Jim Dosé
Geschäfte: Harry A. Miller IV
Zusätzliche Entwicklung: Matthew Hooper, Mackey McCandlish und Jimmy Sieben
Unser besonderer Dank gilt:
Sheilia, Marianna, id Software und vielen Freunden, die die Gründung von Hipnotic unterstützt haben.

Activision

Produktion: Steve Stringer, John Cibulski
Marketing: Henk Hartong, Barbara Matias
Kreative Dienste: Denise Walsh, Mike Rivera
Qualitätssicherung: Tim Vanlaw, John Tam
Zusätzliche Qualitätssicherung: Woody Grafing, Rick Omori
Musik: Jeehun Hwang
Lokalisierung: Nicky Kerth, Lia Ithell, Lucy Morgan
Unser besonderer Dank gilt:
Geschäfte: Mitch Lasky und Bill Anker für besondere Leistungen.
id Software: Todd, Bear, Tim, Adrian und alle Personen, die zu diesem Produkt beigetragen haben.

ACTIVISION Limited 90-Day Warranty

Activision warrants to the original consumer purchaser of this computer software product that the recording medium on which the software program is recorded will be free from defects in material and workmanship for 90 days from the date of purchase. If the recording medium is found defective within 90 days of original purchase, ACTIVISION agrees to replace, free of charge, any product discovered to be defective within such period upon receipt at its Factory Service Centre of the product, postage paid, with proof of date of purchase, as long as the program is still being manufactured by ACTIVISION. In the event that the program is no longer available, ACTIVISION retains the right to substitute a similar product of equal or greater value.

This warranty is limited to the recording medium containing the software program originally provided by ACTIVISION and is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect has arisen through abuse, mistreatment, or neglect. Any implied warranties applicable to this product are limited to the 90-day period described above.

EXCEPT AS SET FORTH ABOVE, THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES, WHETHER ORAL OR WRITTEN, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING ANY WARRANTY OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, AND NO OTHER REPRESENTATION OR CLAIMS OF ANY KIND SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE ACTIVISION. IN NO EVENT WILL ACTIVISION BE LIABLE FOR SPECIAL, INCIDENTAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGE RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS PRODUCT, INCLUDING DAMAGE TO PROPERTY AND, TO THE EXTENT PERMITTED BY LAW, DAMAGES FOR PERSONAL INJURY, EVEN IF ACTIVISION HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS AND/OR THE EXCLUSION OR LIMITATION OF INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS AND/OR EXCLUSION OR LIMITATION OF LIABILITY MAY NOT APPLY TO YOU. THIS WARRANTY GIVES YOU SPECIFIC LEGAL RIGHTS, AND YOU MAY HAVE OTHER RIGHTS WHICH VARY FROM STATE TO STATE.

When returning merchandise for replacement please send the original product disks only in protective packaging and include:

1. A photocopy of your dated sales receipt
2. Your name and return address, typed or clearly printed
3. A brief note describing the defect, the problem(s) you encountered and the system on which you are running the product
4. If you are returning the product after the 90-day warranty period, but within one year after the date of purchase, please include a check or money order for $10 U.S. (AUD $17 for Australia, or £10.00 for Europe) currency per CD or floppy disk replacement

Note: Certified mail is recommended.

In Europe send to:

WARRANTY REPLACEMENTS
ACTIVISION, Gemini House, 133 High Street, Yiewsley, West Drayton, Middlesex UB7 7QL, United Kingdom.
Disc Replacement: +44 1895 456 700



1000002-221-GM